

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan net adalah salah satu permainan aktivitas jasmani yang masih jarang digunakan oleh guru penjas sebagai materi pembelajaran. Dikarenakan permainan net disekolah sulit untuk mengajarkannya pada siswa dengan melihat sarana prasarana yang kurang memadai (lapangan, alat/media) dan sulitnya anak untuk disiplin mengikuti pelajaran. Padahal permainan net termasuk permainan yang baik dalam membantu meningkatkan kedisiplinan siswa. Seperti Menurut Wibowo (2014):

Permainan net adalah olahraga permainan yang menggunakan net sebagai pembatas, dan membagi lapangan menjadi dua. Jadi olahraga permainan net bisa berupa permainan tim maupun perorangan. Permainan net skor atau point didapat apabila mampu memberikan bola jatuh dilapangan lawan, dengan tujuan lawan tidak mampu mengembalikan melewati atas net dengan ketinggian tertentu. Olahraga permainannya seperti: bola voli, tenis meja, bulutangkis, sepak takraw, tennis (hlm.14).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan net merupakan olahraga permainan yang menggunakan net sebagai pembatas, dan membagi lapangan menjadi dua. Permainan net sangat efektif diterapkan disekolah yang memiliki lapangan yang kurang luas. Dalam permainan net terdapat beberapa aktivitas diantaranya yaitu bolavoli, bulutangkis, sepak takraw, tenis lapang, tenis meja sebagai media pembelajaran disekolah.

Dalam pelaksanaan PJOK disekolah, permainan net dapat dikategorikan kedalam permainan bola besar dan bola kecil. Dalam permainan bola besar seperti bola voli, permainan net dapat dilaksanakan dengan berbagai permainan yang diimodifikasi contohnya aktivitas permainannya 3 vs 3.

Pada permainan bola kecil yang termasuk kedalam permainan net seperti bulutangkis dan tenis meja yang dilaksanakan disekolah dasar. Pada permainan bulutangkis guru memodifikasi permainan ini agar lebih menarik seperti siswa melakukan pembelajaran bulutangkis dengan raket yang diganti dengan toktak, satelkok yang bisa dibuat dari gulungan kertas atau memakai bola tenis meja, dan

ukuran lapangan yang disesuaikan dengan lapangan yang ada di lapangan sekolah. kemudian pada pembelajaran permainan tenis meja di sekolah saat pembelajaran siswa bermain dengan memantulkan-mantulkan bola dengan sendiri dan teman dengan alat yang dimodifikasi seperti bet diganti dengan toktak. Dari beberapa permainan net diatas, permainan net termasuk kedalam permainan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas yang mengandalkan gerak jasmani. Aktivitas dalam pembelajaran Pendidikan jasmani menggunakan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif, dan social. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses Pendidikan yang bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak manusia saja, tetapi pendidikan jasmani juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan serta pembentukan sikap. Seperti hakikat Pendidikan jasmani menurut Mahendra (2015) :

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (hlm. 11).

Dari pengertian tentang pendidikan jasmani disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani adalah proses belajar yang menggunakan aktifitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengandung nilai-nilai pendidikan kepada peserta didik antara lain: apresiasi, percaya diri, harga diri, kooperatif, tanggung jawab, kedisiplinan, sportifitas, kompetitif dan budaya hidup sehat, merangsang pertumbuhan, dan perkembangan jasmani secara menyeluruh yakni, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan observasi peneliti di lapangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SDPN SETIABUDHI terutama dalam pembelajaran permainan net, dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah dasar masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki salah satunya adalah kurangnya disiplin siswa dalam proses pembelajaran dan siswanya yang tidak siap dalam belajar. Hal itu ditemukan pula di sekolah tempat penulis mengajar, dimana pada proses pembelajaran penjas dilaksanakan masih banyak siswa yang

menunjukkan sikap kurang baik selama proses pembelajaran berlangsung terutama dalam kedisiplinan. Disiplin adalah kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan suatu sistem yang mengharuskan orang tunduk pada keputusan, perintah atau peraturan yang berlaku (lembaga ketahanan nasional,1997,hlm.12). kurangnya kedisiplinan siswa dalam pembelajaran penjas bisa dilihat dari sikap siswa selama dalam proses pembelajaran berlangsung seperti tidak mengikuti peraturan, tidak mentaati perintah, melakukan aktivitas asal-asalan dan lainnya. Berdasarkan hal tersebut maka perlu ada tindakan dari guru untuk mengatasi masalah tersebut.

Masih sedikit guru yang memperhatikan kedisiplinan pada siswanya. Padahal kedisiplinan itu penting diajarkan sejak kecil, sekolah dasar adalah salah satu tempat yang berperan dalam mengajarkan kedisiplinan anak. Terutama pada pembelajaran Pendidikan jasmani. Menurut mahendara (2015,hlm.40) “Pendidikan jasmani adalah mendewasakan anak. Jadi tujuannya agar anak tumbuh dan berkembang secara wajar, sehingga anak menjadi dewasa dalam hal pemikiran, dalam hal tindakan, dalam hal kebijaksanaan, dalam hal emosional dan keterampilan social”. Guru harus bisa memberikan materi pembelajaran yang menarik untuk siswa, materi permainan termasuk materi yang cocok diberikan pada siswa sekolah dasar, karena siswa sekolah dasar memiliki keinginan yang sangat besar untuk bermain, maka dengan memberikan materi pembelajaran bermain siswa akan tertarik. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis tertarik untuk memberikan permainan net untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dalam pembelajaran penjas.

Ada dua faktor yang mempengaruhi kedisiplinan siswa yaitu, faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal terdapat minat, karakter dan emosi siswa tersebut yang masih labil atau belum bisa dikontrol. Dan pada faktor eksternal terdapat didalam kondisi dan situasi lingkungan sekolah, dan juga Faktor yang mempengaruhi siswa tidak disiplin diantaranya faktor lingkungan.anak tinggal. Anak yang tinggal dilingkungan hidupnya kurang baik, maka akan cenderung bersikap dan berperilaku kurang baik pula.

Permainan net adalah permainan net termasuk pada 4 kategori permainan dalam pendekatan TGFU, ada 4 kategori permainan dalam pendekatan TGFU adalah Permainan invasi, permainan fielding, permainan net, dan permainan wall. Menurut Bunker dan Thrope (1982) (dlm Braga, hlm. 18) “*introduced teaching games for understanding (TGFU), a teaching approach in which games are classified by similar condition, goals, and tactics*”. Seperti menurut kutipan diatas bahwa inti pendekatan TGFU adalah memodifikasi permainan.

Menurut Mitchell, Oslin, &Griffin dalam Luciana braga (2015, hlm.18) menjelaskan “ *teams on individual players score by hitting a ball into a court space with sufficient accuracy and power that opponents cannot hit it bac before it bounces once (as in badminton or volleyball) or twice (as in or racquetball)*” yang berarti bahwa dalam permainan net pemain individu atau tim memperoleh score dengan cara memukul bola pada wilayah lapangan dengan menggunakan kekuatan dan ketepatan agar lawan tidak bisa mengembalikan sebelum bola jatuh dengan sekali pantulan (seperti badminton dan bolavoli) atau dua kali pantulan (seperti tennis). Kemudian dijelaskan pula bahwa dalam permainan net dengan karakteristik permainan yang sama dapat dimodifikasi dengan catatan konsep dan aktivitas gerak yang terdapat dalam permainan tersebut harus sama dengan konsep dalam permainan net.

Dilihat dari hasil observasi peneliti, solusi untuk memecahkan permasalahan ini yaitu dengan modifikasi. Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah sesuatu dengan cara semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan modifikasi menurut Bahagia dkk,(2009) menyatakan:

Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar: a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar (hlm.29).

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa modifikasi bisa dijadikan sebagai alat alternatif bagi pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani agar pembelajaran menjadi menarik bagi siswa. Dimulai dengan modifikasi lapangan, alat/media, peraturan.

Dari latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam penelitian tindakan kelas (PTK), dengan fokus meningkatkan kedisiplinan dalam belajar Pendidikan jasmani, dengan judul penelitian adalah:

“ Upaya meningkatkan kedisiplinan dalam belajar melalui modifikasi pembelajaran permainan net “.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu: “ Apakah melalui modifikasi pembelajaran permainan net dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar ?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui modifikasi pembelajaran permainan net dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.

D. Manfaat/signifikansi penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjut mengenai modifikasi pembelajaran permainan net dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: melalui PTK ini guru kretaif dan tegas, khususnya untuk meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.
- b. Bagi Siswa: hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.
- c. Bagi Sekolah: hasil penelitian ini membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah supaya siswa dapat meningkatkan kedisiplinan dalam belajar.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penelitian ini berisi rincian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab, dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini akan menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian.
3. BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti menjelaskan metologi penelitian, teknik pengumpulan data, dan tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian yang penulis teliti.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Dalam bab ini penulis menganalisis data yang didapat tentang upaya meningkatkan kedisiplinan dalam belajar melalui pembelajaran permainan bolavoli.
5. BAB V Simpulan dan Rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha memberikan kesimpulan, dan rekomendasi sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi